

orizzonti

Il volume è stato realizzato con il contributo di  
Regione Piemonte  
DAMS

A cura di Ilario Meandri  
e Andrea Valle

SUONO/IMMAGINE/GENERE

© edizioni kaplan 2011  
Via Saluzzo, 42 bis - 10125 Torino  
Tel. e fax 011-7495609  
info@edizionikaplan.com  
www.edizionikaplan.com

ISBN 978-88-89908-60-0

—k a p l a n—

## Indice

<i>Premessa</i>	7
1. Questioni teoriche	9
<i>Il suono della paura: quale genere per il suono filmico?</i> di Paola Valentini	11
<i>Suono elettroacustico e generi cinematografici: da cliché a elemento strutturale</i> di Maurizio Corbella	29
<i>Strutture della determinazione audiovisiva</i> di Mario Calderaro	49
2. Suono/genere	63
<i>Esordio dell'orrore. Sull'udibile in alcuni horror talkies della Universal</i> di Luca Canova, Andrea Valle	65
<i>Senti questo respiro? Horror, fantastico e fantasmagoria sonora in Suspiria</i> di Riccardo Fassone	81
<i>Un pianeta proibito: il cinema di fantascienza e la musica elettronica</i> di Franco Fabbri	94
<i>Il suono come soglia del reale: genere e narrazione audiovisiva in Dancer in the Dark</i> di Alessandro Bratus	104

tutto riuscite: i rischiarati ambienti, siano i corridoi vetrati della scuola o le luminose corsie dei supermercati, nostalgicamente kubrickiani, che l'occhio e la macchina da presa solcano in profondità accompagnati dai distorti suoni di un sintetizzatore (come quello del Mike Patton di *Elettricità Atmosferiche Candite*) o la lunga panoramica iniziale sui corpi quasi manichini dei ragazzini, stretti al buio negli sgargianti costumi teatrali, cullata da *Magic Thriller* dei Goblin di sapore argentiano, ma che tanto ricorda l'incipit del Mario Bava di *Sei donne per l'assassino*.

La forza del giallo all'italiana era la sua instabilità, come si è detto, possibile per la riconoscibilità, distinzione e relativa stabilità dei dati di partenza, in particolare sonori, che provocavano lo spettatore in un complesso ma chiaro sistema di attese, appagamenti, sorprese e stati d'animo. Il *mélange*, la contaminazione e ibridazione di generi, viceversa, portano in tutt'altra direzione e si mostrano come etichette della dimensione di genere contemporanea che, se possono funzionare sul versante della produzione testuale, non sembrano tenere su quello della ricezione, in cui l'esperienza può certamente trascolorare velocemente da un piano all'altro in un caleidoscopio di emozioni, che tuttavia devono prima essere riconoscibili in quanto tali. Ma questo porterebbe molto lontano. Come dimostra l'esperienza del giallo all'italiana, con le oscillazioni tra horror e mystery, tra suspense e shock, il suono ha un'importanza non secondaria nell'attestazione dell'esperienza della paura e conferma la necessità di esaminare più a fondo le sue configurazioni nella codificazione, riconoscibilità ed esperienza di genere tout court: un ruolo che rimane tutto ancora da indagare.

## *Suono elettroacustico e generi cinematografici:*

### *da cliché a elemento strutturale*

di Maurizio Corbella

Ormai ci siamo fatti un vocabolario musico-fantascientifico: a occhi chiusi potremmo riconoscere la presenza sullo schermo dell'astronave marziana entrata nell'orbita della terra, oppure l'effetto di "vuoto sonoro" che alberga nello spazio<sup>1</sup>.

Luigi Pestalozza

Nonostante sia trascorso più di mezzo secolo, l'affermazione di Luigi Pestalozza riportata in epigrafe è ancora valida. Volendole donare una formulazione più generale, potremmo affermare che esiste un repertorio di stilemi musicali e sonori strettamente legato ai generi cinematografici della fantascienza e, aggiungiamo, dell'orrore. Di tale repertorio, le elaborazioni elettroacustiche del suono costituiscono parte sostanziale. Più precisamente, esiste un rapporto preferenziale che lega l'impiego di procedimenti di sintesi e manipolazione del suono nel cinema a sostanzialmente due *topoi* narrativi, riscontrabili con frequenza nei generi suddetti: la perdita o l'alterazione dello stato di coscienza e l'automatismo.

Il film recensito da Pestalozza, la cui musica è opera di un compositore di un certo rilievo come Lyn Murray, non è certo *Star Wars* (*Guerre stellari*, George Lucas, 1977), e nemmeno *Forbidden Planet* (*Pianeta proibito*, Fred. R. Wilcox, 1956), uscito in Italia proprio un mese prima che il musicologo milanese si producesse nel suo commento. Esso si confonde in quel folto sottobosco di titoli che affolla gli anni '50 americani, caratterizzati da Guerra Fredda, esperimenti nucleari e ricerche aerospaziali. Proprio in virtù delle caratteristiche non distintive del film in oggetto, l'analisi di Pestalozza ci permette di evidenziare un aspetto della relazione tra suono

<sup>1</sup> Luigi Pestalozza, s.t., «Cinema Nuovo», V, 86, 1956, p. 28 [recensione a *On the Threshold of Space* (*Gli eroi della stratosfera*, Robert D. Webb, 1956)].

elettroacustico e genere cinematografico: l'alto tasso di stereotipizzazione. Siamo nel 1956 e soluzioni sonore che dovrebbero rappresentare una novità per il pubblico hanno già il sapore di un dato acquisito per il critico. Anche questo è una sorta di luogo comune delle cronache sull'impiego del suono e della musica nella fantascienza: così come a ogni nuovo film di questo genere le produzioni puntano invariabilmente sulla novità degli effetti speciali (compresi quelli sonori), altrettanto costante è, almeno negli anni '50 e '60, il coro di voci critiche che declassano il fenomeno a cliché. Il musicista di Hollywood, scrive sarcasticamente Pestalozza,

si è aggiornato dunque alle esigenze di questa produzione; le vecchie formule a base di orchestre fruscianti da sfondo patetico le riserva semmai per quelle scene finali in cui l'austera scienziata si toglie le spesse lenti e convola femminilmente a giuste nozze. Altro, per i tre quarti della pellicola, apprestano dunque i compositori di film fantascientifici. Data mano alla erudizione elettronica dei suoni, sfruttati i segreti della musica meccanica e gli effetti più stupevoli di echi e sonorità, intervengono con lancinante brutalità sullo spettatore rovesciandogli nei padiglioni auricolari drastici avvertimenti dell'imminente incontro fra sole e terra<sup>2</sup>.

Il mio intervento si interrogherà a fondo sulla natura della relazione tra suono elettroacustico e immaginario occidentale, cercando di coniugare alcune tendenze dei *cultural studies* in campo mediologico con un'ottica più espressamente storico-musicologica.

La tentazione di utilizzare l'articolo di Pestalozza come grimaldello per altre questioni non si esaurisce però qui, a dimostrazione di come esso si distingua, per sensibilità intellettuale, da altri più sterili interventi (re)censori dello stesso periodo. L'autore individua una questione nevralgica che pochi critici erano disposti a prendere in considerazione a quell'altezza cronologica, e che potremmo sintetizzare come segue: esiste un qualche «legame ideale» tra ricerca scientifica, sperimentazione musicale e cinema di fantascienza. L'analisi di Pestalozza, pur di carattere catastrofista e profondamente datata nei toni, centra uno dei nodi del problema: l'avanguardia musicale trova nell'ambito della ricerca scientifica risorse rivoluzionarie per la produzione e l'organizzazione del suono e, così facendo, pone sotto scacco il fon-

<sup>2</sup> *Ibidem*.

damento estetico della creazione musicale, in particolare il ruolo del compositore e del performer; come risultato, talune pratiche musicali sperimentali, decontestualizzate dall'avanguardia e dunque private di una leggibilità in termini estetico-programmatici, sono facilmente (e per il musicologo deprecabilmente) rifunzionalizzabili in un discorso cinematografico “di genere”. In altre parole la composizione sperimentale tende facilmente a “sparire” dietro l'immagine, diventandone puro complemento sonoro e rumoristico.

Seguendo con maggior attenzione del solito il materiale sonoro impiegato, m'è parso possibile chiedermi se non esista, o addirittura fin dove esista, un legame ideale fra questa musica funzionale e corresponsabile del fenomeno sociale connesso alla fantascienza, e le ricerche concrete ed elettroniche che nel campo “colto” si conducono in Germania, Francia, Stati Uniti ed anche in Italia.

Do per scontato l'interesse degli esperimenti in corso per la produzione di nuovi suoni e anche per la determinazione di una nuova dimensione musicale svincolata dal pentagramma e dalle sue leggi: quando però mi trovo di fronte a disquisizioni teoriche che spostano il problema creativo-musicale, dal naturale ordine estetico, a quello della ricerca scientifica e riproduzione dei dati sonori insito in fenomeni fisici od organici della materia, indicando in essi la nuova “realtà musicale”, la realtà musicale dell’“era atomica” e della “relatività einsteiniana”, e quando di conseguenza mi sento dire che questa è la nuova dimensione artistica, dal punto di vista musicale, dell'uomo, allora mi chiedo se l'alienazione così facilmente identificabile nei film sui marziani e quindi nella musica relativa, non faccia partecipe anche quella “colta” che con essa ha così evidentemente in comune non solo dati tecnici: ossia l'una e l'altra, nelle rispettive sedi, si gioverebbero di medesimi mezzi per medesimi fini, che sotto l'aspetto creativo appaiono essere, entrambi, “fantascientifici”: ossia sono il nutrimento di un bisogno di evasione, l'antiumanesimo, la sfiducia nella realtà, l'aspirazione “titanica” e irrazionale verso domini cosmici, o, peggio, il dilettantesco entusiasmo per le conquiste della scienza che trasfigurano con altrettanta superficialità secondo una posizione culturale che soffre degli squallidi estetismi della decadenza<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

Al netto del fervore ideologico e dell'enfasi retorica di cui sono ammantate, tali considerazioni permettono di individuare il secondo filone che seguirà il mio intervento: la messa in luce delle modalità con cui il cinema degli anni '60 prova, attraverso la permeabilità a poetiche sviluppate in seno alla sperimentazione elettroacustica, a interpretare una realtà profondamente mutata sotto il profilo delle tecnologie e delle ricadute (scientifiche, esistenziali, politiche) che esse hanno sulla società.

Sotto il profilo metodologico, il mio intervento è guidato da alcuni temi di respiro epistemologico, che scelgo di riformulare sotto forma di domande aperte: esiste un modo proficuo di incrociare la riflessione sui generi cinematografici con lo studio della musica e del suono elettroacustici? Cosa si può ricavare da un punto di vista musicologico da tale incrocio e, viceversa, quanto l'immissione di una prospettiva musicologica può contribuire alla teoria dei generi cinematografici? Nel tentativo di articolare meglio tali interrogativi, propongo una struttura formata da due paragrafi tra loro potenzialmente indipendenti eppure legati da una direzionalità che muove dal generale al particolare. La prima parte, di respiro più teorico, muove da una critica del concetto di cliché, che vorrebbe appiattire la "simbiosi" tra suono elettroacustico e genere a un fatto facilmente comprensibile e deprecabile dal punto di vista estetico, per poi formulare un'ipotesi di genesi di alcuni procedimenti narrativi distintivi dei generi della fantascienza e dell'orrore in stretta corrispondenza con la scoperta della sintesi sonora. La seconda parte, di respiro più storiografico, si concentra su un periodo cronologico specifico, gli anni '60, mettendo in luce la transizione di temi culturali ad alto tasso di implicazioni simboliche e archetipiche tra i "poli" della ricerca scientifica, dell'avanguardia musicale e della produzione cinematografica; in secondo luogo essa discute l'emergenza di nuove forme di concezione e organizzazione del suono cinematografico all'interno di film di genere, come risultato dell'influenza delle avanguardie musicali sul cinema.

### *Sintesi sonora e formazione dei generi classici*

La pervasività e la varietà di contesti in cui la convergenza tra suono elettroacustico e determinati *topoi* narrativi si manifesta ci deve imporre di superare una volta per tutte la scorciatoia della riduzione del fenomeno a cliché di genere. È ben vero che i generi hanno come condizione di esistenza la costituzione di stereotipi riconoscibili, ma è altrettanto vero che

essi si affermano secondo modalità che non sono del tutto dipendenti da una volontà imposta, che sia quella del pubblico, dell'industria culturale o di un'ideologia. Nel delineare il triplice approccio semantico-sintattico-pragmatico alla teoria dei generi, Rick Altman individua tre fattori che entrano in gioco nella costituzione della nozione di genere: la produzione, il pubblico e la critica<sup>4</sup>. Essi sono tra loro paritetici ma disomogenei, le loro finalità e i loro orizzonti d'azione sono diversi. Se dunque il genere è frutto di una negoziazione tra tali istanze ed è allo stesso tempo soggetto a costante ridefinizione storica e geografica, altrettanto si può dire nella nozione di cliché, che si forma con significati e connotazioni differenti tanto in seno alla critica, quanto al pubblico e all'apparato produttivo cinematografico.

Guardare al genere attraverso la "lente d'ingrandimento" del suono può aiutarci a capire meglio le sue articolazioni in un determinato periodo storico o contesto produttivo. Viceversa, guardare al suono attraverso le griglie interpretative del genere consente di illuminare alcune connotazioni simboliche che determinate configurazioni sonore veicolano nell'immaginario in specifici contesti socio-culturali. Proviamo pertanto a partire da una selezione di aneddoti cinematografici particolarmente noti per mettere in luce alcune caratteristiche generali della convergenza tra genere e suono elettroacustico.

- Nel 1983 Ben Burt vince l'Oscar come "Best Sound Effects Editing" per *E.T. Extra-Terrestrial* (*E.T. L'extraterrestre*, Steven Spielberg, 1982).
- Pochi anni prima, nel 1978, Burt era stato insignito dello *Special Achievement Award* per «the creation of the alien, creature and robot voices» in *Star Wars*.
- Il primo film di Lucas, *THX-1138* (*L'uomo che fuggì dal futuro*, 1971) segna l'introduzione del termine «*sound montage*», categoria fino a quel momento non presente nei *credits* cinematografici: essa dà conto del peculiare lavoro di assemblaggio e di manipolazione sonora operato da Walter Murch, che successivamente avrebbe inaugurato il più fortunato termine «*sound design*» in *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1978).

<sup>4</sup> Rick Altman, *Film/Genre*, British Film Institute, London, 1999 (tr. it. *Film/Genere*, Vita e Pensiero, Milano, 2004).

• Quando *Forbidden Planet* (*Il pianeta proibito*, Fred. R. Wilcox, 1956) esce nelle sale, la “anomala” colonna sonora generata dai circuiti elettronici di Louis e Bebe Barron viene definita nei titoli del film «*electronic tonalities*».

Dai casi citati, tutti riconducibili al genere *sci-fi*, si possono dedurre alcune constatazioni. L'introduzione di procedimenti inconsueti di produzione o manipolazione del suono ha imposto all'industria la creazione di terminologie *ad hoc*. Ciò ha contribuito al riconoscimento presso il pubblico di una specificità di genere di tali procedimenti sonori. Infine, un'ulteriore peculiarità del genere della fantascienza, rispetto alla “norma” hollywoodiana, consiste nel fatto che il suono *deve essere avvertito* come inconsueto, inusuale, atipico, alla stessa stregua di un effetto speciale. Ribaltiamo la prospettiva: essendo l'effetto speciale un requisito necessario del genere, il suono deve conformarsi a questa qualifica.

Sulla base di tale premessa, mi sembra che si segnalino due direzioni di studio: il suono sintetico può essere studiato come *conseguenza* di un genere, oppure come *elemento strutturante* del genere stesso. Nel primo caso il suono s'inserisce in una struttura già formata, dotata di proprie regole ed equilibri, nel secondo esso è anteriore alla formazione del concetto di genere.

La prima via è la più battuta, poiché parte da osservazioni fenomenologiche che si prestano a indirizzi di carattere narratologico. L'impiego del suono sintetico è interpretato come risultato della necessità dei generi cinematografici della fantascienza e dell'orrore di allargare lo spettro del realismo, ridefinendo i codici stessi della verosimiglianza. L'esempio più tipico è quello delle spade laser di *Star Wars*, in cui un suono sintetico che non ha alcun referente reale è accostato efficacemente a un oggetto, il quale, pur conservando legami con la realtà conosciuta (la spada), riceve dall'accostamento audiovisivo caratteristiche che richiamano un mondo possibile costruito sulla base di un'intensificazione tecnologica del mondo reale (il laser)<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> Tale prospettiva è assunta da Luca Bandirali ed Enrico Terrone per lo studio del cinema di fantascienza e dal primo declinata anche in termini sonori; cfr. Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Lindau, Torino, 2008, pp. 15-46; Luca Bandirali, *Il campo sonoro della fantascienza come prodotto di una estensione ontologica e di una intensificazione tecnologica*, “Ascoltare lo schermo”, Convegno Internazionale di Studi, Università degli Studi di Roma-Tor Vergata, 8-10 novembre 2008.

La seconda prospettiva, che indaga il suono come fattore strutturante del genere, è invece meno frequentata, ma più fertile dal punto di vista metodologico. La mia tesi è che nel trattamento elettroacustico del suono si possano leggere caratteristiche intrinseche che lo portano a funzionare quale generatore di meccanismi narrativi in ambito hollywoodiano. Essa parte dall'assunto che alla base della formazione del modello narrativo “classico” hollywoodiano negli anni '30 stia la capacità della tecnologia cinematografica di riprodurre l'atto umano per eccellenza: l'elocuzione, l'unione tra parola e azione del parlare. Grazie alla sincronizzazione audiovisiva, la proprietà “inscrittoria”<sup>6</sup> delle tecnologie di fissaggio del suono e dell'immagine viene elevata a momento determinante dell'atto comunicativo del cinema, al punto da passare quasi per naturale<sup>7</sup>. Con il predominio di tale paradigma, accade che anche un principio in sé potenzialmente divergente rispetto al fissaggio, vale a dire la sintesi sonora, venga per così dire irreggimentato nel tessuto realistico fino a diventarne bilanciamento fondamentale. Ritengo la sintesi divergente rispetto al fissaggio poiché essa nega il principio inscrittorio che consente la corrispondenza tra realtà e impressione di realtà<sup>8</sup>. Nelle prime esperienze conosciute di

<sup>6</sup> Il concetto di *inscription* nell'ambito delle tecnologie di riproduzione sonora è stato studiato, tra gli altri, da Douglas Kahn (*Introduction. Histories of Sound Once Removed*, in Id., Gregory Whitehead (a cura di), *Wireless Imagination. Sound, Radio and the Avant-Garde*, Mit Press, Cambridge (MA), 1992, pp. 1-29) e da James Lastra declinato in termini cinematografici in un'utilissima ricerca sul ruolo del suono nella formulazione del paradigma narrativo “classico” a Hollywood (James Lastra, *Sound Technology and the American Cinema. Perception, Representation, Modernity*, Columbia University Press, New York, 2000).

<sup>7</sup> In un suo testo seminale (*Moving Lips: Cinema as Ventriloquism*, «Yale French Studies», 60, *Cinema/Sound*, 1980, pp. 67-79) Altman spiega come alla base dell'illusione di verosimiglianza nel cinema vi sia un procedimento ventriloquista: «La ridondanza dell'immagine – vedere “chi parla” mentre sentiamo le “sue” parole – serve dunque a un doppio obiettivo. Attraverso la creazione di un nuovo mito delle origini, fuorvia la nostra attenzione 1) dallo statuto tecnologico, meccanico, e quindi industriale del cinema, e 2) dal fatto scandaloso che il film sonoro comincia come linguaggio – dello sceneggiatore – e non come pura immagine»; Ivi, p. 69 (ove non diversamente indicato, le traduzioni dall'inglese e dal tedesco sono di chi scrive).

<sup>8</sup> A ben vedere, un importantissimo elemento di digressione dal paradigma inscrittorio è già adombrato nell'ambito delle stesse tecnologie di fissaggio e riproduzione delle origini. Illuminanti sono le riflessioni di Rainer Maria Rilke (*Ur-Geräusch* [1919], in Id., *Sämtliche Werke*, vol. 6, Frankfurt a. M., Insel, 1987, pp. 1085-1093) riportate da Friedrich Kittler riguardo alla somiglianza tra i solchi fonografici e quelli della sutura coronale cranica: «Prima di Rilke, nessuno aveva mai suggerito di decodifica-



sintesi sonora, rappresentate dal suono disegnato su pellicola ottica, il segno sulla pellicola non ha rapporto con una sorgente sonora reale, non è la codificazione di un dato sonoro esistente in realtà; semmai, come accade nelle sperimentazioni di Oskar Fischinger e di Rudolf Pfenninger, ambisce ad avere una relazione con processi di organizzazione simbolica della percezione<sup>9</sup>. Le sintesi sonore e visive dunque non tematizzano necessariamente una relazione tra realtà e riproduzione, e anzi conoscono nella loro storia sviluppi profondamente divergenti da tendenze rappresentative, allorché per esempio diventano, lontano dagli *affaire* cinematografici, il fondamento di poetiche compositive musicali, come quelle riconducibili all'esperienza elettronica dell'avanguardia musicale nel dopoguerra o, più tardi, alla video arte.

Ciononostante, nel dominio del cinema narrativo, il suono sintetico diventa da subito il bilanciamento del suono fissato. Sfruttato precipuamente nella sua opzione emulativa<sup>10</sup>, esso apre l'illusione di realtà all'orizzonte del perturbante, fondamentale nell'economia dei generi dell'orrore e della fantascienza. È significativo per esempio che, tra i primi impieghi di suono ottico, vi siano le riproposizioni di famosi brani musicali della tradizione classico-romantica<sup>11</sup> e, soprattutto, la ricostruzione della voce umana; quando ciò avviene, in un film inglese del 1931<sup>12</sup>, appare chiaro che la messa in dubbio dell'identità tra rappresentazione e realtà può essere sfruttata con finalità narrative, principalmente per rendere verosimile l'inverosimile. Ecco che la corrispondenza tra la sintesi sonora e i generi cinematografici dell'orrore e della fantascienza diventa oltremodo significativa.

re una traccia che nessuno aveva [precedentemente] codificato e che non codificava nulla. Mai dall'invenzione del fonografo c'era stata una scrittura priva di contenuto»; *Grammophon, Film, Typewriter*, Brinkman & Bose, Berlin, 1986, p. 71.

<sup>9</sup> Cfr. Thomas Y. Levin, "Tones from out of Nowhere": *Rudolph Pfenninger and the Archeology of Synthetic Sound*, «Grey Room», 12, summer 2003, pp. 33-79.

<sup>10</sup> James Lastra (*Sound Technology and the American Cinema*, Columbia University Press, New York, 2000) usa il termine *simulation*.

<sup>11</sup> È esattamente quanto accade con l'introduzione dei primi sintetizzatori portatili come il Moog: si pensi alla produzione di Wendy Carlos e all'impiego cinematografico che ne fa Kubrick in *A Clockwork Orange* (*Arancia meccanica*, Stanley Kubrick, 1971).

<sup>12</sup> L'aneddoto è citato da Levin ("Tones from out of Nowhere", cit. p. 33) riferendosi a una notizia del «New York Times» (s.a., *Synthetic Speech Demonstrated in London; Engineer Creates Voice Which Never Existed*, «New York Times», 16 febbraio 1931) in cui non compaiono gli estremi dell'opera, ma solo il nome del tecnico dell'ingegnere coinvolto: E. A. Humphries.

Per sostanziare la mia tesi mi servo di alcune intuizioni di Ruggero Eugeni. Nelle pagine finali di *La relazione d'incanto*, egli adombra una teoria dei generi cinematografici che attribuisce importanza fondativa all'avvento del suono sincronizzato<sup>13</sup>. Sebbene i generi cinematografici siano rintracciabili sin dall'epoca del muto, essi si definiscono secondo la modalità "classica" – sostanzialmente di riferimento fino ai giorni nostri – con l'affermarsi a Hollywood del metodo di sincronizzazione tra dialogo e immagine. Questo perché «ogni genere è caratterizzato da una peculiare connessione tra interazione comunicativa e azioni di trasformazione del mondo»<sup>14</sup>. Più precisamente, il genere si fonda sull'incrocio tra due assi fondanti l'esperienza cinematografica, che scelgo di definire "rappresentativo" e "metalinguistico"<sup>15</sup>. Il primo esprime la proprietà del cinema di riprodurre sullo schermo dinamiche socio-interazionali riconoscibili nella realtà, vale a dire schemi conversazionali tipici di diversi contesti sociali. Il secondo asse riguarda invece la specifica dinamica comunicativa ed esperienziale messa in atto dal dispositivo cinematografico nei confronti dello spettatore: il cinema configura un'esperienza peculiare di comunicazione, quella tra dispositivo e fruitore, della quale è in grado di ricalibrare in continuazione regole, convenzioni e aspettative.

Il peculiare ruolo ricoperto dal cinema dell'orrore (ma la fantascienza opera con meccanismi sostanzialmente analoghi) risiede nel fatto che esso da un lato privilegia un modello interazionale specifico, vale a dire quello dell'ipnosi<sup>16</sup>, dall'altro si basa su un'accentuazione dell'aspetto metatestuale, per l'importanza drammaturgica che assume la relazione tra dispositivo cinematografico e spettatore:

Il cinema dell'orrore costituirebbe un luogo di convergenza dei differenti modelli sociali di interazione, ma anche di loro crisi, di blocco, di impasse (o, se si preferisce, in analogia con il racconto fantastico letterario, di sovversione). Al tempo stesso, il cinema dell'orrore costi-

<sup>13</sup> Ruggero Eugeni, *La relazione d'incanto: studi su cinema e ipnosi*, Vita e Pensiero, Milano, 2002, p. 196.

<sup>14</sup> *Ibidem*.

<sup>15</sup> Eugeni non usa questa terminologia, che tuttavia è funzionale al mio discorso.

<sup>16</sup> La tesi fondamentale del saggio di Eugeni è che l'esperienza cinematografica possa essere letta come uno sviluppo della scena ipnotica storica. Il particolare taglio scelto consente l'apertura della semiologia del testo filmico a prospettive di tipo psicoanalitico e sociologico.



tuirebbe un luogo di forte e anomala esibizione dello scambio testuale, di diegetizzazione del dispositivo cinematografico, di messa in atto di procedimenti metadiegetici e metafilmici. Lo scopo consisterebbe nella costituzione di un effetto di terrore specificatamente testuale, che si configura in due modi: quale modalizzazione disforica dello scambio testuale in atto; e quale minaccia di blocco di tale scambio e conseguente improvvisa espulsione dello spettatore dallo spazio organizzato e sensato del testo verso lo spazio disperso e opaco del contesto: verso la sala cinematografica e lo schermo – superficie anonima, muta, fra il proiettore e il nulla<sup>17</sup>.

Eugeni nota come nei primi horror sonori prodotti dalla Universal, tra i quali sceglie *Dracula* (Tod Browning, 1931) e *The Mummy* (*La mummia*, Karl Freund, 1932), uno tra i principali effetti di terrore, e insieme il canale privilegiato del cortocircuito metatestuale, sia la dislocazione della voce rispetto alla fonte sonora, ciò che Michel Chion chiama acusmatizzazione («la voce in cui il corpo non appare, la voce *acusmatica*, è inserita nei film per dar luogo a particolari effetti di mistero e inquietudine»<sup>18</sup>).

La dislocazione della voce, che in questi film è impiegata per generare inquietudine – in *Dracula* la voce del conte si avverte mentre è inquadrato lo specchio che non ne riflette l'immagine, mentre in *The Mummy* la voce fuori campo è quella della mummia reincarnata che ipnotizza le sue vittime conducendole a sé – non è altro che la negazione della funzione inscrittoria di cui le tecnologie di riproduzione sono investite nell'ambito del cinema narrativo. Essa funziona come spia di un genere cinematografico distinto, poiché da una parte insinua nello spettatore dubbi sullo statuto della situazione conversazionale che, da semplice dialogo, si trasforma in scena ipnotica, mentre dall'altra svela il meccanismo tecnologico del cinema sonoro, che consiste nella sovrapposizione parallela ma non interdipendente di suono e immagine, incrinando così il presupposto dell'illusione audiovisiva.

Nella sua analisi di *Das Testament des Dr. Mabuse* (*Il testamento del Dottor Mabuse*, Fritz Lang, 1932), Chion precisa le ricadute audiovisive di questo discorso e allo stesso tempo contribuisce a chiarire il procedimento messo in atto dal genere<sup>19</sup>. L'universo sonoro del film di Lang può essere

totalmente riconducibile a una sorta di «terribile macchina acusmatica»<sup>20</sup>, che cela un'oscura presenza riconducibile, su quello che ho chiamato «asse rappresentativo», al personaggio Mabuse. L'asse rappresentativo tuttavia non soddisfa del tutto lo spettatore, poiché non è mai possibile operare una perfetta identificazione tra le conformazioni fisiche che il personaggio assume nel film (il paziente afasico del Professor Baum, lo spettro, Baum stesso) e quelle vocali che a esse sono accostate (la voce «reale» di Baum, la voce dello spettro, la voce riprodotta dal grammofofono). È quindi sull'«asse metatestuale» che il film si completa, nella misura in cui il dispositivo tecnologico della macchina-film si rivela attraverso le discrasie tra suono e immagine come generatore di inquietudini irrisolte. L'aspetto interessante, che ci porta finalmente ad aprire il discorso sul suono elettro-acustico, è che tali discrasie notate da Chion non coinvolgono solo la voce, ma si servono in *Mabuse* di procedimenti interessanti dal punto di vista del suono tout court. Due sono le sequenze significative in tal senso: quella iniziale, in cui la partitura orchestrale si dissolve inabissandosi nel rumore ossessivo che domina la scena, azzerando completamente gli altri suoni ambientali e la sequenza dell'assassinio del Dottor Kramm, caratterizzata dal risuonare dei clacson delle autovetture ferme al semaforo. Nel primo caso la presenza sonora rimane misteriosa, poiché non è mai deacusmatizzata. Ciò porta lo spettatore a prestare più attenzione alle sue caratteristiche morfologiche e timbriche, che svelano una componente meccanica veicolata dal timbro peculiare e soprattutto dalla pulsazione regolare. La macchina misteriosa crea una sensazione ambigua di disagio e di ordine, un ordine ostile alla natura umana. Proprio il mancato disvelamento della sorgente sonora costituisce un primo indizio subliminale dell'oscura presenza che aleggia su tutto il film. La sequenza dei clacson funziona invece in modo opposto: si parte da un suono diegetico indubitabilmente verosimile, ma si mette in dubbio la verosimiglianza attraverso l'accentuazione delle possibilità musicali dei vari clacson, dotati di varie intonazioni e organizzati ritmicamente (ancora una volta sono messi in evidenza la meccanicità e l'ordine).

Siamo in grado a questo punto di trarre una prima conclusione, sep-

<sup>17</sup> Ivi, pp. 196-197.

<sup>18</sup> Ivi, p. 193 (corsivo nel testo).

<sup>19</sup> Michel Chion, *La voix au cinéma*, Editions de L'Etoile-Cahiers du Cinéma, Paris,

1982 (tr. it. *La voce nel cinema*, Pratiche, Parma, 1991). Di seguito mi riferisco alla traduzione inglese di Claudia Gorbman (*The Voice in Cinema*, Columbia University Press, New York, 1999).

<sup>20</sup> Ivi, p. 42.

pur provvisoria. La sintesi sonora funziona come veicolo per immettere nell'immaginario occidentale un genere d'inquietudine esistenziale specificamente audiovisivo. Essa dà forma a un nuovo senso del perturbante e del meraviglioso, che rimane latente in ogni genere del cinema sonoro, ma che si esplicita, si codifica e finanche si anestetizza nei generi-limite della fantascienza e dell'orrore.

*Suono (ri-)organizzato.  
Musica elettroacustica e cinema negli anni '60*

Lo sviluppo nel secondo dopoguerra di poetiche compositive musicali che, grazie all'ausilio di tecnologie più avanzate, riprendono il filo della riflessione sulla sintesi sonora spezzatosi nel corso degli anni '30 e ricominciano a ragionare sul suono come entità concettuale a sé stante, configura una stagione di aperta conflittualità con l'impiego del suono elettroacustico nel cinema narrativo. Douglas Kahn ha sostenuto come la strategia comune alle avanguardie musicali, da Russolo a Cage, sarebbe stata quella di portare progressivamente all'interno dell'universo musicale le nozioni di rumore e di extra-musicale, con l'intento di rinnovare e rivoluzionare la pratica compositiva. Conseguentemente però, l'avanguardia avrebbe attuato un processo di spoliatura e astrazione del suono, definito *musicalization*, per conformarsi a nozioni di «sonicità», vale a dire «idee di un suono spogliato dei suoi attributi associativi, minimamente codificato e situato in stretta prossimità con la percezione “pura”, distante dai contaminanti effetti del mondo»<sup>21</sup>. Si noti che tale non è il percorso seguito da altri ambiti del pensiero musicale, per esempio quello *popular* che anzi, inaugurando negli anni '60 la stagione psichedelica, procede addensando sul suono tutte le connotazioni culturali e gli effetti “contaminanti” del mondo, che Kahn sintetizza nell'espressione *worldliness*<sup>22</sup>. Giova ricordare che in tale suddivisione si riecheggia, su un piano differente, l'antico dibattito tra musica pura e musica descrittiva, nonché il dibattito tra musica assoluta e musica funzionale, vivissimo negli anni '60. Ciò ci aiuta anche a non perdere di vista come le frequenti dichiarazioni d'insofferenza verso il cinema da parte di compositori dell'avanguardia

<sup>21</sup> Douglas Kahn, *Introduction. Histories of Sound Once Removed*, in Id., Gregory Whitehead (a cura di), *Wireless Imagination*, cit., p. 3.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

vadano lette con una lente storica capace di fare la tara della sovrastruttura ideologica che le informa.

Nonostante quella di Kahn sia una tesi meta-storiografica affascinante, le considerazioni che posso trarre dalle mie ricerche sui rapporti tra cinema e sperimentazioni musicali elettroacustiche negli anni '50 e '60 procedono verso un rimescolamento delle categorie che fin qui sono sembrate nettamente adombrate. La conflittualità tra mondo dell'avanguardia e mondo della musica per film esiste, certo, soprattutto dal punto di vista del dibattito intellettuale, ma è ben più sfumata sotto il profilo delle pratiche. Altrove ho infatti dimostrato come, prendendo a caso di studio la situazione musicale italiana degli anni '60, tale relazione sia intricata, tanto nell'ambito estetico quanto in quello produttivo, e necessiti di molto altro lavoro documentario e storiografico<sup>23</sup>.

Dal punto di vista cinematografico tale rimescolamento degli equilibri in gioco è favorito dalla deflagrazione sul piano internazionale del modello narrativo classico hollywoodiano, che passa attraverso la radicalizzazione di alcuni percorsi del neorealismo italiano, il superamento operato dalla *Nouvelle vague* e la sclerotizzazione dello Studio System californiano<sup>24</sup>. Quando vacilla un modello narrativo forte, ecco che anche la nozione di genere è soggetta a metamorfosi: il genere sopravvive sotto forma di simulacro, che non ha più lo scopo di imbrigliare la realtà, ma semmai di renderne evidenti le falle e i lati inspiegabili. Forse è per questo che la fantascienza, proprio il genere che negava e radicalizzava le regole del realismo, diventa una delle prospettive congeniali per rileggere il reale. Ma essa rappresenta anche un appiglio per la negazione categorica del realismo e l'approdo all'astrazione; in questo senso l'esile fabula di *2001: A Space Odyssey* (2001: *Odissea nello spazio*, Stanley Kubrick, 1968) è l'esempio paradigmatico della dissoluzione della narrazione e della proposta di un ritorno a un'esperienza audiovisiva di tipo non narrativo.

In tale processo di trasformazione il suono elettroacustico assume un

<sup>23</sup> Cfr. Maurizio Corbella, *Paolo Ketoff e le radici cinematografiche della musica elettronica romana*, «AAA-TAC», 6, 2009, pp. 65-75; Id., *Sperimentazione elettroacustica e cinema d'autore in Italia negli anni '60. Due casi di studio*, «Comunicazioni sociali», *Sonoro*, 1, 2011 (in corso di stampa).

<sup>24</sup> Riguardo infine la crisi dello Studio System hollywoodiano, cfr. Garth Jowett, *Decline of an Institution*, in Thomas Schatz (a cura di), *Hollywood. Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, 4 voll., I, Routledge, London-New York, 2004, pp. 127-196.

ruolo decisivo. Per esigenza di semplificazione scelgo due percorsi tematici, esemplificati rispettivamente da due film celebri:

- l'esplorazione di nuove forme d'interazione tra suono e immagine, tramite il tentativo di accogliere sotto forma narrativa acquisizioni della ricerca sperimentale (*Forbidden Planet*);
- la formulazione di un nuovo modello narrativo in grado di reggere il peso di una realtà mutata profondamente; in termini estetico-produttivi vedremo come ciò equivalga alla ri-organizzazione degli equilibri tra le componenti sonore del film (*The Birds*, [*Gli uccelli*, Alfred Hitchcock, 1963]).

*Forbidden Planet* è solitamente considerato un film spartiacque dal punto di vista del ruolo della musica elettronica. C'è del vero: questo film configura in più di un senso un "prima" e un "dopo" nella storia del cinema, non solo perché è la prima produzione *mainstream* a fare uso di una musica generata esclusivamente da processi elettroacustici, ma anche perché rappresenta un caso limite di ricezione culturale. Esso attira su di sé la più grande meraviglia del pubblico e dei cultori del genere, e contemporaneamente la più accesa condanna da parte di critici e compositori attivi sul versante sperimentale<sup>25</sup>.

Il punto di convergenza tra grandi entusiasmi e aspre critiche al film di Fred R. Wilcox consiste senza dubbio nel fatto che esso stabilisce un cortocircuito culturale tra istanze considerate comunemente antagoniste: l'intrattenimento di massa e l'avanguardia. Louis e Bebe Barron, gli autori delle musiche per il film, sono compositori esterni al sistema produttivo hollywoodiano, provenienti dalla sperimentazione newyorchese. Il cortocircuito è generato dal fatto che essi immettono in una produzione hollywoodiana il nucleo della ricerca che stanno conducendo in seno al progetto *Music for Magnetic Tape*, del quale fanno parte anche John Cage, Earle Brown, David Tudor, Morton Feldman e Christian Wolff, e che darà alla luce quattro composizioni, tra cui *Williams Mix* (1952) e *For an Electronic Nervous System* (1953-54), degli stessi Barron.

Il principio compositivo alla base di quest'ultima composizione, in seguito trasferito nel film, è di tipo cibernetico: consiste nella costruzione di circuiti elettronici capaci di emulare comportamenti elementari del sistema

<sup>25</sup> Cfr. James Wierzbicki, *Louis and Bebe Barrons' Forbidden Planet*, Scarecrow Press, Lanham (MD), 2005 (Film Scores Guides, 4).

nervoso animale. Il processo di preparazione consiste nel fare esperienza di casistiche e di possibilità di intervento tecnico sui circuiti, cioè, per dirla con il fondatore della cibernetica Norbert Wiener, nell'elaborare modelli di comportamento dei circuiti e loro corrispondenze con modelli di comportamento animale<sup>26</sup>. Il passaggio successivo, di carattere drammaturgico, che naturalmente presta il fianco a critiche di ingenuità, consiste nell'associare tali modelli a "tipologie caratteriali" dei personaggi del film.

Nonostante la cibernetica non si occupi di espressioni artistiche e nemmeno udibili, le leggi scientifiche esistono per essere prese in prestito, e un sistema nervoso elettronico può essere progettato attraverso la costruzione di modelli di comportamento che richiamino tipologie di personalità. Quando questi circuiti sono opportunamente progettati, controllati e stimolati, essi reagiscono emozionalmente con strani e significativi suoni.

Se pensiamo a questi circuiti dalla personalità elettronica come a personaggi o attori, e quindi componiamo per loro, ci comportiamo come drammaturghi o registi. Come drammaturghi, prima decidiamo un cast di personaggi, progettiamo e costruiamo circuiti che interpretino le parti. Poi strutturiamo una drammaturgia nella quale questi personaggi elettronici interagiscano tra loro man mano che la trama si dispiega. Quindi diventiamo registi e ci accertiamo che i circuiti-attori abbiano i tempi giusti, e interpretino i loro personaggi autenticamente ed efficacemente. Ciò è possibile solo comprendendo e controllando la loro attività elettronica.

Amplificandola e registrandola su nastro magnetico, siamo in grado di tradurre il comportamento elettronico in forma udibile. L'aspetto più significativo dell'intero fenomeno è che i suoni che scaturiscono da questi sistemi nervosi elettronici veicolano significati emozionali distinti tra gli ascoltatori<sup>27</sup>.

La musica, nell'ottica dei compositori, non dovrebbe limitarsi a commentare la vicenda, a suggerire allo spettatore un'adesione emozionale, bensì dovrebbe letteralmente personificare i traguardi attuali della scienza.

<sup>26</sup> Norbert Wiener, *The Human Use of Human Beings*, Houghton Mifflin, Boston, 1950 (tr. it. *Introduzione alla cibernetica*, Bollati Boringhieri, Torino, 2008, pp. 23-24).

<sup>27</sup> Louis & Bebe Barron, *Forbidden Planet*, «Film Music», XV, 5, 1956.

za, come a suggerire in via subliminale che il confine della fantascienza si è spostato più in là, e che ciò che un tempo era fantasia, è diventato realtà. L'elemento sonoro dovrebbe mettere lo spettatore direttamente e drammaticamente in contatto con la realtà cibernetica. Nella mia ottica non è tanto importante che ci riesca o meno, quanto piuttosto che ci provi programmaticamente, o dichiararsi di averci provato. Se nelle copiose spiegazioni fornite a posteriori dai Barron, alimentate certo dal circuito commerciale in cui il film era inserito, sembra verosimile non si debba rintracciare un mero tentativo di legittimare agli occhi dell'*establishment* culturale un'operazione fatta per ragioni essenzialmente economiche, allora questo film davvero segna una svolta nelle modalità con cui una parte della cinematografia integra a sé il suono e la musica elettroacustica rispetto al passato. La novità sostanziale, che ritroveremo con risultati diversi nel decennio successivo, consiste nell'utilizzare suoni e musica elettroacustica non solo a fini di evocazione di un immaginario condiviso, ma come immissione nel proprio tessuto di questioni nevralgiche delle dinamiche socio-culturali contemporanee, delle quali la sperimentazione elettroacustica si fa interprete concreta. Ciò risulta evidente allorché il cinema d'autore degli anni '60 si ibrida con il cinema di genere *sci-fi* e horror, sfruttandone i procedimenti audiovisivi per metterli in comunicazione con situazioni esistenziali esemplari: a casi da me altrove analizzati – *Deserto rosso* (Michelangelo Antonioni, 1964) e *Il seme dell'uomo* (Marco Ferreri, 1969)<sup>28</sup> – si possono accostare esempi quali *Omicron* (Ugo Gregoretti, 1963) e *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* (*Agente Lemmy Caution, missione Alphaville*, Jean-Luc Godard, 1965).

Dal punto di vista strettamente musicale, l'acquisizione principale, pre-gna di conseguenze dal punto di vista della concezione del suono cinematografico, riguarda la scoperta della natura composita (e componibile) del suono e del rumore, sulla base delle loro formanti. Che tale acquisizione porti con sé innumerevoli conseguenze dal punto di vista del rapporto tra suono e immagine, lo ha ben presente Edgar Varèse che, seppure maggiormente interessato a esperienze non narrative, parla del cinema come del luogo privilegiato di una nuova drammaturgia musicale in cui sperimentare inedite forme di organizzazione del suono: secondo Varèse è necessario superare un'organizzazione produttiva come quella di Hollywood, fondata sulla di-

<sup>28</sup> Maurizio Corbella, *Sperimentazione elettroacustica e cinema d'autore in Italia negli anni '60*, cit.

stinzione netta tra *sound* e *music departments*, specchio di una concezione del suono rigidamente tripartita (parola, rumore, musica)<sup>29</sup>. Negli anni '60 echi di questa impostazione si fanno via via più presenti; prima che in Italia essi siano ripresi con veemenza da Vittorio Gelmetti, c'è da registrare l'intervento di John Cage, pubblicato nel 1963 su «Film Culture»<sup>30</sup>.

Ancora una volta sono i generi più permeabili all'impiego di suono elettroacustico ad accogliere tali stimoli. Si è già detto di *Forbidden Planet*, molto si potrebbe dire sul film che in un certo senso apre il corso alla Nuova Hollywood dei «*movie brats*» negli anni '70<sup>31</sup>: *THX-1138*. Tuttavia, la circostanza di poter disporre di ampio materiale documentario su *The Birds*, caso abbastanza raro nel campo degli studi audiovisivi, consente a questo film di funzionare a mo' di pietra di paragone di tale riorganizzazione estetico-produttiva, rispetto ad altri casi più lacunosi<sup>32</sup>. Quando Remi Gassmann, compositore americano di origini tedesche che nei primi anni Sessanta aveva sperimentato il Mixtur-Trautonium di Oskar Sala in alcune sue opere coreografiche, spedisce ad Alfred Hitchcock la sua candidatura per le musiche per il nuovo film del regista americano, egli pone l'accento sulle risorse timbriche potenzialmente illimitate del sintetizzatore, in grado di rivoluzionare l'approccio al suono cinematografico:

Per la prima volta abbiamo a nostra disposizione, attraverso la gene-

<sup>29</sup> «Tra il settore della musica e quello della sonorizzazione oggi c'è poco più di una rispettiva conoscenza reciproca: ciò di cui hanno bisogno è di togliersi la giacca e di fare insieme una bella sudata. Dovrebbe esistere un settore di coordinamento in cui il compositore, o per meglio dire l'*organizzatore di suoni*, e il tecnico del suono lavorassero gomito a gomito», Edgar Varèse, *Écrits*, testi raccolti e presentati da Louise Hirbour, Bourgois, Paris (tr. it. *Il suono organizzato. Scritti sulla musica*, Ricordi Unicopli, Milano, 1985, p. 120). Citato in Roberto Calabretto, *Lo schermo sonoro. La musica per film*, Marsilio, Venezia, 2010, p. 43.

<sup>30</sup> John Cage, *A Few Ideas about Music & Film*, «Film Culture», 29, 1963, pp. 35-37 (tr. it. *Alcune idee sulla musica e i film*, «Filmcritica», pp. 416-418).

<sup>31</sup> Michael Pye, Lynda Myles, *The Movie Brats. How the Film Generation Took Over Hollywood*, Holt, Rinehart and Winston, New York, 1979.

<sup>32</sup> Le prossime righe si basano sul materiale da me raccolto presso gli archivi di Remi Gassmann presso l'University of California, Irvine (da qui in avanti RGP) e di Alfred Hitchcock presso la Margaret Herrick Library dell'Academy of Motion Pictures, Arts, and Sciences di Beverly Hills (da qui in avanti AHP). Di notevole utilità documentaria è inoltre James Wierbizcki, *Shrieks, Flutters and Vocal Curtains: Electronic Sound/Electronic Music in Hitchcock's The Birds*, «Music and the Moving Image», 1, 2, 2008.



razione elettronica, ciò che è stato giustamente chiamato “la totalità dell’acustico”. Suoni familiari – dal rumore comune alla musica e agli effetti esoterici – così come un quasi illimitato supplemento di suoni non familiari, possono essere oggi prodotti elettronicamente. La conseguenza sembra essere una nuova dimensione nella produzione cinematografica<sup>33</sup>.

Hitchcock, nell’acceptare la proposta di Gassmann, ha probabilmente in mente un progetto drammaturgico che si discosta molto dai suoi film precedenti. Del resto, *The Birds* è un’opera particolare, dove se c’è un giallo esso non è risolto dall’ambiguo e discusso finale, non c’è un cerchio che si chiude, bensì un’ombra tetra (rappresentata dagli uccelli) che aleggia sull’intera vicenda e le conferisce una vena insolitamente pessimista e intrisa di uno *humour* a tinte se possibile ancora più ciniche di quanto non sia tipico dell’autore. Probabilmente è proprio questa anomalia, di cui la componente sonora rappresenta l’aspetto più eclatante, a determinare il tiepido riscontro del pubblico e della critica. Al regista, alle prese con le sonorità elettroniche di Gassmann e Sala, si pone innanzi tutto un problema organizzativo, apparentemente banale, testimoniato da una breve nota con la quale la segretaria di produzione Peggy Robertson riferisce al direttore del *sound department* Paul Donnelly un dubbio del regista:

Il signor Hitchcock ha posto le seguenti domande: 1) Questo sistema elettronico [si riferisce al Mixtur-Trautonium di Sala, ndr] farà i suoni del traffico ecc., o li facciamo noi? 2) Possiamo miscelare i suoni elettronici con i nostri suoni ordinari? Per esempio, abbiamo suoni naturali di uccelli sotto il nostro dialogo nel negozio di uccelli e, in questa particolare scena, la questione di usare suoni elettronici non si pone<sup>34</sup>.

La risposta a tali dubbi apparentemente contingenti è in grado di influenzare profondamente la strategia drammaturgica di Hitchcock: se, per esempio, non fosse possibile accontentare la richiesta del regista in merito al punto 2, verrebbe a cadere la premessa che fonda buona parte dell’impianto drammaturgico del film, esplicita in una sinossi che Hitchcock distribuisce a tutti i membri del *Sound department*, ai compositori, al con-

sulente musicale Bernard Herrmann e al direttore del montaggio George Tomasini. Alla netta suddivisione della matrice timbrica degli elementi sonori del film («Ci saranno due tipologie di suoni in questo film. La prima consiste in suoni naturali, la seconda, in suoni elettronici»<sup>35</sup>) fa seguito una dettagliata descrizione dell’amalgama, sequenza per sequenza, delle due componenti: la corrispondenza narrativa tra reale (suoni “naturali”) e perturbante (suoni elettronici) è naturalmente nettissima.

Il peculiare assetto produttivo del dipartimento musicale-sonoro di *The Birds*, sui generis rispetto alla prassi “classica” hollywoodiana, consente al regista di esplorare territori nuovi nell’ambito del suo disegno drammaturgico. Hitchcock non soltanto dispone di una più ampia varietà di opzioni, ma è messo in condizione di poter controllare l’esatto dosaggio di elementi sonori minimi, trattabili singolarmente. Ciò traspare in particolare dalla modalità con cui egli si riferisce al suono degli uccelli, affrontandolo come un corpus composito dotato di elementi definibili singolarmente, ognuno con determinate caratteristiche acustiche e relative connotazioni:

[...] potremmo provare solo con alcuni rumori d’ala, con una variazione di volume e una variazione di espressione di questa in termini di ritmo. Potremmo anche considerare se avere qualche suono di uccello tipo corvo o gabbiano o il loro equivalente elettronico, o una combinazione di ali e versi di uccello<sup>36</sup>.

Tale minuziosità trova precisa corrispondenza nella procedura compositiva di Gassmann e Sala, che avvicina in effetti gli elementi sonori come eventi singoli (ai quali si riferisce con una terminologia accurata come *flutter*, *shrieks*, *vocal curtain*) per poi orchestrarli, come appare chiaro dall’ascolto di alcuni frammenti sonori raccolti in una bobina conservata nel fondo di Gassmann e dal *cue-sheet* del film.

L’eredità lasciata alla nuova generazione di cineasti americani degli anni ’70 consiste nell’aver riconosciuto nel rumore un elemento su cui investire parte significativa delle energie creative e compositive, impiegando una quantità di tempo e di risorse economiche impensabile pochi anni

<sup>33</sup> Lettera di Remi Gassmann ad Alfred Hitchcock, 18 aprile 1962 (RGP).

<sup>34</sup> Nota di produzione, 7 agosto 1962 (AHP).

<sup>35</sup> *Background sound notes for “The Birds”*, sinossi dattiloscritta, 23 ottobre 1962 (AHP-RGP).

<sup>36</sup> *Ibidem*.

prima per registrare, manipolare e mixare oggetti ed eventi sonori che rispondano alla coerenza del progetto dell'opera. La capacità emulativa dei sintetizzatori, l'introduzione del nastro magnetico e delle relative opzioni di taglio e montaggio, comunicano il fatto che la tecnologia ha raggiunto il traguardo di strutturare la sfera dell'acustico analogamente a quanto era già possibile per la sfera visiva. Se l'incontro con l'avanguardia elettroacustica era sembrato poter minare irreversibilmente qualsiasi velleità narrativa del cinema, esso si trasforma in realtà nel punto di partenza per un nuovo modello sonoro che, pur non scardinando l'organizzazione sonora originaria – che si riflette ancor oggi nell'assetto dei *sound departments* americani – la ridiscute conferendo un peso nuovo alle diverse componenti e immettendo una nozione di autorialità sonora che risponde alla qualifica di *sound design*<sup>37</sup>.

<sup>37</sup> Cfr. Maurizio Corbella, *Sound design. Ambiguità e necessità storica di un termine alla moda*, «Worlds of Audiovision», 2010 ([www.worldsofaudiovision.org](http://www.worldsofaudiovision.org), ultimo accesso: 5 ottobre 2011).

## *Strutture della determinazione audiovisiva<sup>1</sup>*

Mario Calderaro

In base a quale criterio è plausibile definire delle *strutture della determinazione* di tipo audiovisivo? È risaputo che tale concetto riguarda una delle più note e anche discusse istanze della filosofia lacaniana che si raccolgono attorno alle poche formule fondanti la *vulgata* di tale approccio filosofico, linguistico e psicanalitico, ossia che:

1. l'inconscio è strutturato come un linguaggio (o il discorso dell'*Altro*);
2. nel linguaggio la catena significante conta indipendentemente dai significati inferiti;
3. il gioco di presenze e assenze in una logica binaria esprime in una struttura differenziale la matrice primigenia del senso.

Il parallelo che verrà imbastito nel seguito di questo articolo non intende perentoriamente traslare ciò che in termini filosofici costituisce argomento inesauribile di un paradigma clinico terapeutico. Viene suggerita bensì una direzione che l'etnomusicologia potrebbe sfruttare per affrontare attraverso un'estetica audiovisiva i propri fenomeni oggetto di studio.

Com'è possibile coniugare queste due aree che sembrano divergere radicalmente tanto nel loro campo di indagine quanto nel propugnare l'apporto dei media di provenienza cinematografica? Proviamo a condurre il seguente ragionamento: tanto la psicanalisi quanto la peculiare attenzione antropologica per i fenomeni acustici che estende in genere il concetto dell'etno-

<sup>1</sup> Il testo che segue costituisce la rielaborazione del nucleo teorico alla base del video-intervento presentato alla IV edizione del convegno di studi «Suono e Immagine» (Università degli Studi di Torino, 28 e 29 ottobre 2010). In questa occasione è stato sottoposto al pubblico dei presenti un filmato, elaborazione del materiale audiovisivo girato come documentazione dei Lamentatori del Venerdì Santo di Delia (CL) nella primavera del 2009. Accompagnavano tale elaborato un'introduzione e un commento qui di seguito integrati nel nucleo concettuale che ha sospinto, guidato, e ispirato tutta la realizzazione. Tale filmato è reperibile online al seguente indirizzo: <http://vimeo.com/user5165457>